
PlayStation
元祖
がんそ
ファミリー
マージャン
TM
Nichibutsu
日本物産株式会社

ごあいさつ

この度はPlayStation用ソフト「元祖ファミリーマージャン」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。ご使用の前に操作方法や使用上の注意など、この解説書をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。
なお、この解説書は大切に保管してください。

目次

ゲームを始める前に

本ゲームでは別売りのメモリーカードが必要です。メモリーカードがなくてもゲームは始められますが、途中経過をセーブすることはできません。また、データのロード中やセーブ中は絶対に抜き差ししないでください。なお、本ゲームではメモリーカードを１ブロック使用します。メモリーのロードやセーブは１Ｆの受け付けにておこないます。

※セーブ、ロード中は絶対にメモリカードを抜き差ししないでください。

※メモリーカードはメモリーカード差込口１に差してください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

操作方法（そうさほうほう）

■コントローラの各名称（かくめいしょう）と基本操作（きほんそうさ）



□ボタン

△ボタン

方向（ほうこう）キー
カーソル移動（いどう）
エレベーター移動（いどう）
（上下）（じょうげ）

○ボタン
決定（けってい）

×ボタン
キャンセル

スタートボタン
スタート

※ Ｌ１ボタン、Ｌ２ボタン、Ｒ１ボタン、Ｒ２ボタン、セレクトボタンはそれぞれ使用（しよう）しません。

■麻雀（まーじゃん）プレイ中（ちゅう）の操作（そうさ）

○ボタン………ツモ、捨牌決定（ステハイけってい）

△ボタン………視点移動（してんいどう）

□ボタン………コマンド・ウインドウを開（ひら）く
（リーチ、オープンリーチなどの条件（じょうけん）がそろった場合（ばあい））

スタートボタン…オプションウインドウの開閉（かいへい）

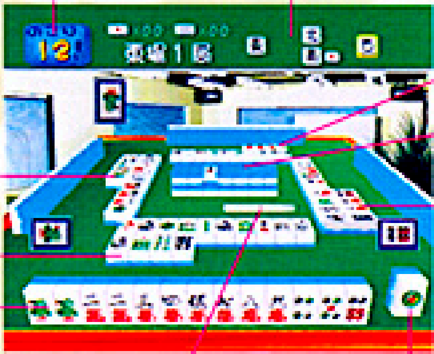
方向（ほうこう）キー………捨牌選択（ステハイせんたく）（左右）（さゆう）
△ボタンを同時（どうじ）に押（お）すことにより視点移動（してんいどう）。（５Ｐ参照（さんしょう））

画面構成

画面はシステムメニュー（Ｐ６参照）の表示モードで切り換えられます。

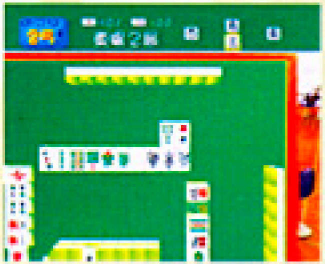
モード２.
視点をプレイヤー位置に固定

残り牌の枚数　場風と局数

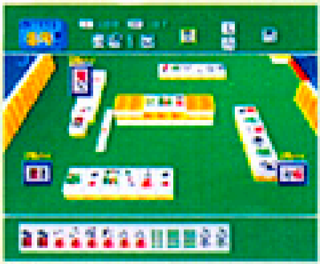


北家の捨牌
ドラ山
東家の捨牌
西家の捨牌
プレイヤーの捨牌
プレイヤーの手牌
プレイヤーがリーチをかけた時のリーチ棒
プレイヤーの自摸牌

モード１.
自動的に捨牌を確認する追跡モード



モード３.
手牌を画面下に固定する超高速モード



視点移動

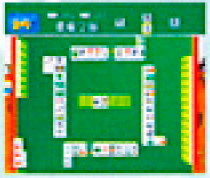
このゲームでは、プレイ感覚の柔軟性を考えて、画面構成で様々な角度からの表示視点を可能にしました。上下左右はもちろん哭き牌位置まで視点移動ができます。捨牌、さらし牌までが任意にクローズアップされます。

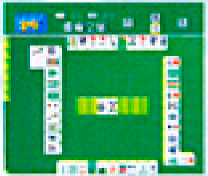
●視点移動について

麻雀プレイ中に、△ボタンを押すと上方画面に移り変わります。同時に○ボタンを押せば視点距離が近くなります。また、麻雀プレイ中に△ボタンと方向キーを押すことで視点移動ができます。

上方画面

△ボタン





△ボタン ＋ ○ボタン

視点移動

	方向キー		視点移動
△ボタン ＋	：下	………	1P捨牌位置
	：右	………	2P捨牌位置
	：上	………	3P捨牌位置
	：左	………	4P捨牌位置
	：右と下	…	1P哭き牌位置
	：右と上	…	2P哭き牌位置
	：左と上	…	3P哭き牌位置
	：左と下	…	4P哭き牌位置



システムメニュー



麻雀プレイ中に、スタートボタンを押すとシステムメニューが開きます。メニューは5つありますので、項目を方向キーの上下で選択して○ボタンで設定します。もう一度スタートボタンか×ボタンでメニューウインドウを閉じます。

●捨牌指導

フリー対局室のモードのみ、捨牌指導が可能です。初期はＯＦＦになっています。ＯＮにすると、どの牌を捨てればよいのかを表示します。

●表示モード

プレイ中の視点表示を選択できます。1は自動的に捨牌を確認する追跡モード、2は常時プレイヤー視点、3はプレイヤーの手牌が画面下に固定され、テーブルをプレイヤー視点で表示する超高速モード、以上の3つから選択できます。

●持ち点表示

プレイヤーおよび対戦者の持ち点が表示されます。×ボタンでシステムメニューに戻ります。

●画面位置調整

○ボタンを押して四方に矢印が表示されたら、方向キーで位置調整をします。×ボタンで元の位置に戻ります。位置が決定したら再度○ボタンを押してシステムメニューに戻ります。

●自動ツモ

ＯＮなら自動で、ＯＦＦなら○ボタンでツモします。

コマンドメニュー

プレイヤーの自摸順に条件がそろうと画面上にコマンドが大きく表示されます。キャンセルもできます。リーチ、オープンリーチは条件がそろっている場合に□ボタンを押すと表示されます。表示されるコマンドが２つ以上の場合は、方向キーの上下で選択して○ボタンで決定します。

ツモ（ロン）…… 和了できるときに表示。

ポン………………… 他家の捨牌をポンできるときに表示。

チー………………… 上家の捨牌をチーできるときに表示。

カン………………… ロンまたは他家の捨牌でカンできるときに表示。

リーチ……………… 自順で門前聴牌時に□ボタンを押してリーチを選択します。

オープンリーチ… 自順で門前聴牌時に□ボタンを押してオープンリーチを選択します。





日物麻雀倶楽部ビルのご紹介

●ビルについて

ここはＢ２～１０Ｆまである日物麻雀倶楽部ビル。まずは１Ｆの受け付けにおいて入会手続きをしましょう。それが済めばＢ２でビルの内容を把握し、初心者の方はＢ１で麻雀の知識をつけましょう。２Ｆは自由対戦、３Ｆより上はトップ勝ち抜き戦のフロアとなります。

●主なフロアについて

[10F]
Ａリーグで勝てばやっと夢の名人たちと最後の対決に。

[9F]
Ｂリーグをクリアすれば Ａリーグ対決ができます。

[8F]
3~7Ｆをすべてクリアすれば Ｂリーグ対決ができます。

[3~7F]
これらのフロアですべて勝ち抜かなくてはこれより上のＢリーグ(8F以上)に入れません。

[1F]
ゲームを始めるにはまず受け付けで新規入会を。セーブ・ロード、個人情報、オプション(音声)もこのフロアです。

[B 2]
各階とキャラクターの紹介 をします。

１０Ｆ　王位決定戦
(→P16)
９Ｆ　Ａリーグ
(→P16)
８Ｆ　Ｂリーグ
(→P16)
７Ｆ　不動産
(→P14～15)
６Ｆ　ラウンジやよい
(→P14～15)
５Ｆ　ゲーム開発会社
(→P14～15)
４Ｆ　英会話教室
(→P14～15)
３Ｆ　スイミングスクール
(→P14～15)
２Ｆ　フリー対局室
(→P12)
１Ｆ　受け付け
(→P10～11)
Ｂ１　麻雀入門講座
(→P12)
Ｂ２　管理人室
(→P12)

❶年齢 ❷雀歴 ❸職業

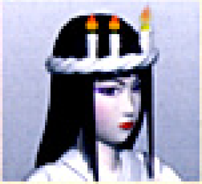
とぐろ もへい



❶62才
❷46年
❸無職

いつもニコニコしていて感情を表に出さない。それだけに一筋縄ではいかない。通称"雀じいさん"

みき れいか



❶28才
❷8年
❸御子

冷静さと生まれ持ってのカンで他を圧倒。怒らせると恐い存在。

こうだ てっかん



❶71才
❷61年
❸プロ雀師

常に冷静な判断力で、恐ろしく強い。手袋をしていても盲パイできる程の腕前。

～ 目標は王位決定戦 ～

●3F～7Fのキャラクターについて

王位決定戦に出場する3人の他に、各階に12人のキャラクターがいます。まずは3～7Fまでのキャラクターに勝ち抜きましょう。その中にA、Bリーグに所属しているキャラクターも含まれています。その後、Bリーグ、そしてAリーグへとランクアップし、最終目的の王位決定戦へとフロアアップしていきます。キャラクターの所属リーグと紹介については14、15ページを参照下さい。なお、B2でも紹介があります。

●エレベーター移動について

※エレベーター移動画面でしかフロア移動はできません。↓

新規、つづきからの場合も、まずは1Fの受け付けからスタートします。1Fでエレベーターに乗り〇ボタンを押すと移動画面になります。B2～10Fから次に入るフロアを方向キーの上下で指定してから、〇ボタンを押すと指定したフロア前に止まります。×ボタンでキャンセルします。





ゲームスタート／受け付け（1F）

●ゲームの始め方



ゲームディスクを本体にセットして、電源をONにするとデモ画面の後、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でスタートボタンを押すと1F受け付けへ入ります。○ボタンを押すとメニューが出ますのでカーソルを移動して選択し、○ボタンを押します。

●新しくはじめる



はじめての場合はまず新規入会の手続きをします。メニューの「新しくはじめる」を選び、○ボタンで決定すると、もう一度入会の確認が表示されますので、はいを選ぶと入会証の作成に入ります。

① 名前入力

名前を9文字以内で入力します。方向キーで文字を選び、○ボタンで決定します。「かな」「カナ」「英数」で表示切換え、「戻る」はカーソルを前へ、「進む」はカーソルを後へ移動、「BS」は1つ前を削除します。入力が終了すると「決定」を選び○ボタンを押せば名前入力が終了します。



② 性別・血液型・誕生日

性別、血液型はカーソルの上下で選択して、○ボタンで決定します。誕生日も同じようにして月と日をそれぞれ決定します。

③ 確認

以上を入力すると最後に星座確認があります。「はい」を選ぶと入力が終了し、エレベーターへ入りますので、もう一度○ボタンを押してフロア選択をします。（P9参照）変更する場合は「いいえ」を選び、×ボタンで1つ前へ戻ってください。

●続きからはじめる（データロード）

すでにセーブしてあるデータをよびだします。3つのカード（データ）から方向キーの上下で選び、一番上になったところで○ボタンを押します。



●メモリーカード（データセーブ）

ロードと同じく、3枚のカードを方向キーの上下で移動し、一番上になったところにデータをセーブします。一度セーブしたデータに上書きすることもできます。



●オプション設定

オプション設定のカーソルはすべて方向キーで移動します。音の確認は○ボタンを、ストップは ×ボタンを押します。「ＯＫ」で設定が決定されます。

音声の選択

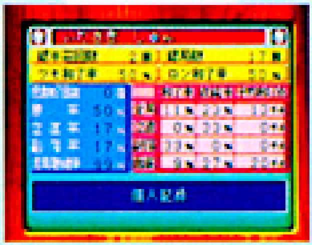
ステレオまたはモノラルを○ボタンで選択。

音量の調整

デフォルト、Type1、Type2、Type3 の４つから選択します。デフォルト以外はＢＧＭ、ＳＥ、ＶＯＩＣＥにカーソルを合わせ、方向キーの左右で音量を自由に設定できます。

●個人情報を見る

一度新規入会を済ませると、個人情報を見ることができます。プレイヤー自身とキャラクターの総半荘回数、総局数、ツモ、ロン和了率、その他の情報が詳しくわかります。王位決定戦の3人は対戦するまで見ることができません。



管理人室（B２）・麻雀入門講座（B１）



●管理人室（B２）

B２～10Ｆまでのフロアを紹介します。説明中は○ボタンで次へ進みます。キャラクターのいるフロアはその紹介もあります。



●麻雀入門講座（B１）

「麻雀用具」から「役について」まで麻雀ルールを勉強することができます。８項目の中からカーソルで選びます。

フリー対局室（2F）

フリー対局室は対戦相手を12人の中から自由に選べて、気軽に麻雀を楽しめます。このモードのみ唯一ルール設定も変更できます。ここで腕慣らししてから３Ｆ以上の対戦相手に挑んでみましょう。



● 対戦相手選択

対戦相手を12人の中からカーソルを移動して３人決定します。決まったらもう一度○ボタンを押してください。



● ルール設定

13Pを参考にしてルール設定を行います。方向キーでカーソルを変更する箇所に合わせて○ボタンで変更します。設定が終了したら「ＯＫ」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。「もとい」は元の設定に戻ります。

■麻雀ルールの設定

麻雀は時代や地域によって、様々なルールがあります。フリー対戦ではプレイ開始前のルール設定画面で、自由に設定を変えることができます。

食い断么	有・無	ポンやチーで晒いた場合に断么の役を認めるか？
南場不聴	輪荘・連荘	南場での荒牌時に親がノーテンの時、親流れをどうするか？
西入	有・無	オーラスが終了した時点で、トップが３万点以下なら、延長戦として次の西場に入るか？
自摸平和	有・無	"有"の場合は平和と面前自摸で、20符二翻。 "無"の場合は平和と面前自摸のみで、30符一翻。
二盃口	三翻・二翻	二盃口を三翻にするか二翻にするか？
オープン立直	有・無	オープン立直ありにするか？
数え役満	有・無	13翻以上のアガリを役満とするか？
八連荘	有・無	親が８回続けて和がった場合、親のアガリを役満とするか？
倍役満	有・無	複合役の役満をダブル役満とするか？
赤五筒子	有・無	赤五筒子を２枚入れるか？
赤五万子	有・無	赤五万子を１枚入れるか？
赤五索子	有・無	赤五索子を１枚入れるか？
焼き鳥	有・無	焼き鳥あり？"有"の場合、半荘が終了して１回も和がれないと、罰として１万点支払う。
ドボン	有・無	誰かの持ち点が、マイナスになった時点で、半荘終了とするか？

対戦フロアとキャラクター（3F～7F）

3～7階の各フロアにおいてはトップ（トータルポイント1位）の成績でクリアしなければ、Bリーグ（8F）以上のフロアには入れませんので、まずは12人全員に勝ち抜きましょう。なお、一度クリアしたフロアには出場することはできません。各階ともルールは固定です。

3F スイミングスクール

あいざわ　きぬか

❶22才
❷3年
❸インストラクター



今時玉のこしを狙うナイスバディーな田舎者。短気でわがまま。

4F 英会話教室

いのうえ　くりこ

❶21才
❷4年
❸英会話講師



▲Bリーグ

知的で優しく誰にでも好かれるタイプ。しかし､麻雀の事となると…。

ますだ　とおる

❶15才
❷3年
❸中学生



覚えたての英会話でイライラさせる小憎ったらしい奴。

5F ゲーム開発会社

ふくい　へいきち

❶51才
❷26年
❸自称社長の営業マン



▲Bリーグ

太っ腹のように見えるが、本当は性格が屈折した小心者。

いわさき　しゅん

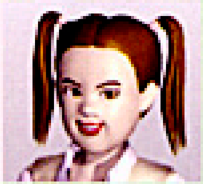
❶25才
❷8年
❸プログラマー



ルックス、学歴、収入の三拍子揃って高得点、しかし普通の仕事はしたくないと言う変わり者。

きしべ　まあこ

❶17才
❷9年
❸女子高生



今時のコギャル。幼少より親の目を盗み麻雀を始め、裏か表かわからない性格で相手をほんろう。

あかこ   くろこ

他に、麻雀人数が足りない3、4Fで4人麻雀に加わってくれるかわいい助っ人が2人います。

❶年齢 ❷雀歴 ❸職業

6F ラウンジやよい

ごじょう やよい

❶???
❷19年
❸ラウンジのママ



●Aリーグ

何歳になっても美しく、華麗な技と色気で相手をほんろう。

ふわ らいぞう

❶37才
❷19年
❸バーテンダー



▲Bリーグ

元やっちゃんがこころを入れ替え真っ当な？職業に？

あさだ えり

❶20才
❷6年
❸ラウンジNo.1ギャル



6年前から芸能界を離れてラウンジで働く。その人気はさすがの元アイドル。

7F 不動産

きさらぎ よね

❶90才
❷9年
❸本ビルオーナー



●Aリーグ

夫の死後、暇つぶしの麻雀にはまり、ビル内の各フロアーに麻雀コーナーを設けるなど、かなり金にものをいわせている。

くどう りきや

❶47才
❷28年
❸営業

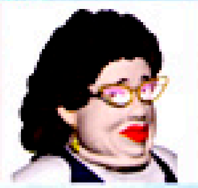


●Aリーグ

外見に似合わず優しいところもあるが、その風貌からただ者ではない事は間違いない。

やまだ ひでこ

❶48才
❷11年
❸事務員



年をとる度にあつかましくなり、しゃべる事が生き甲斐と言うくらいよくしゃべる。

Bリーグ(8F)以上の出場資格について

●Bリーグ(8F)出場資格



３～７階の各フロアにおいてトップ（トータルポイント１位）の成績でクリアします。トップでない場合はクリアと認められません。３～７階の全てをトップでクリアするとBリーグ（8階）に出場する資格を獲得できます。なお、一度クリアしたフロアには出場することはできません。

●Aリーグ(9F)出場資格



8階Bリーグにてトップ（トータルポイント1位）の成績でクリアするとAリーグの出場資格を獲得できます。トップでない場合は、そのまま残留もしくはBリーグへ降格となります。

●王位決定戦(10F)出場資格



９階Aリーグにて半荘２回終了後トップ（トータルポイント１位）の成績の場合、王位決定戦出場資格を獲得できます。また、トップでない場合は、残留もしくはBリーグへ降格します。半荘４回終了後トップ（トータルポイント１位）の成績で、王位決定戦を制覇したとします。また、トップでない場合は、残留もしくはAリーグへ降格します。

麻雀ルール

■基本ルール

基本ルールは最初からゲームに組み込まれていて、変更することはできません。

- 持ち点は2万5千点持ちの3万点返し。
- 食い換え、後付けあり。
- 不聴罰符は場に3千点。
- 4人打ち：東家・南家・西家・北家でプレイ。
- 東南回りの半荘戦で、場に二翻をつける。
  一翻しばり。
  （デンデンなど,呼び方が地域によって異なる）
- ドラは全て1つ目和がり。また、カンと同時に次ドラ発生。
- 王牌は14枚残し。海底でポン・チー・カンをすることはできない。
- チョンボはなし。
- 形式聴牌あり。
- アガリ牌とみなされる牌が、1つでも捨牌中にあれば振聴。立直後、和がり牌を見送った場合も、以後振聴扱いとなる。
- 振聴立直あり。
- 4本場以降は二翻縛り。
- ダブロン、トリプルロンなし。
- 残りツモのない立直はかけることができない。
- 流れ立直棒はリーチ和がり取り、最終局のみ和がり取り。
- 役満の責任払いなし。
- 七対子はロンの場合30符、自摸の場合20符として計算。
- 流局には、次の5つの場合がある。
  ① 荒牌
  その局では誰も和がれなかった場合。
  ② 四開槓
  4つ目のカンをしたものが捨牌した時点で、ロンがなければ流局。ただし、1人で4つのカンをした場合(四槓子の可能性がある場合)は、5つ目のカンをすることができない。
  ③ 四風子連打
  1巡目に同じ風牌を全員が捨てた場合。
  ④ 4人立直
  4人全員が立直した場合。
  ⑤ 三家和
  3人が同時に1人の捨牌で和がった場合。
  ※ ただし、配牌時の八種九牌（九種九牌）は流局としない。

麻雀役一覧

〈門前〉　門前役のみで成立する役。
〈食い下り〉　ポン、チー、明槓すると１飜下がる役。
〈ルール〉　オプションルールによって設定の変わる役。

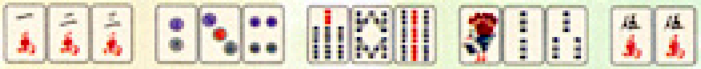
[一飜役]

門前自摸 〈門前〉
チー・ポン・明槓なしのツモ和がり。

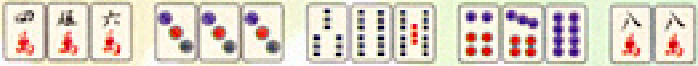
立　直
門前で聴牌後、捨牌時に宣言し、通れば成立する。(リーチ料は1000点)

一　発
リーチ後、チー・ポン・カンの無い1順内のロン又はツモ和がり。

平　和 〈門前〉
雀頭は飜牌以外、順子ばかりの手牌で両面和がり。



断幺九 〈ルール〉
中張牌のみ手牌。(ルール設定参照)



一盃口 〈門前〉
同一順子が2組あるもの。



搶　槓
相手が明刻に手牌を加えて明槓しようとするとき、その牌で栄和したもの。

海底摸月
海底牌でツモ和がりしたもの。

河底撈魚
河底牌をロン和がりしたもの。

嶺上開花
カンした際の嶺上牌で和がるもの。

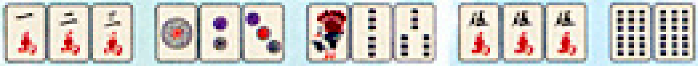
飜　牌
場風牌、門風牌、三元牌のいずれかで刻子か槓子としたもの。

【二飜役】

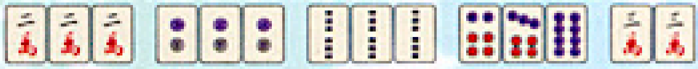
混全帯么 雀頭をはじめ、全ての組み合わせに么九牌が含まれる。
〈食い下り〉



三色同順 同じ数字つづきの順子が、３種類の数牌でそろったもの。
〈食い下り〉



三色同刻 同じ数字の刻子または槓子が３種類の数牌でそろったもの。



一気通貫 同じ種類の数牌で1−2−3、4−5−6、7−8−9の順子がそろったもの。
〈食い下り〉



小 三 元 三元牌の２種類を刻子とし、１種類を雀頭としたもの。



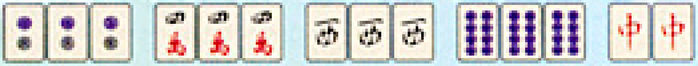
三 暗 刻 暗刻が３組あるもの。



三 槓 子 明槓・暗槓の別なく、槓子が３組あるもの。



対 々 和 雀頭１組に刻子か槓子が４組あるもの。



混 老 頭 么九牌のみで雀頭および刻子か槓子の５組を構成するもの。



七対子（チートイツ）　手牌（テハイ）が対子（トイツ）7組（くみ）にそろったもの。



二重立直（ダブルリーチ）　チー・ポン・ミンカンのない第（だい）1巡中（じゅんちゅう）、第（だい）1自摸（ツモ）で、立直（リーチ）を宣言（せんげん）。

三連刻（サンレンコー）　数牌（スウパイ）の刻子（コーツ）3組（くみ）が数字（すうじ）つづきのもの。



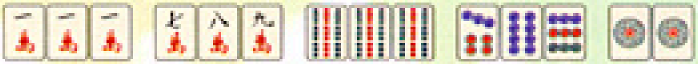
オープン立直（リーチ）〈ルール〉　門前（メンゼン）でテンパイしてリーチをかける時（とき）に、手牌（テハイ）を他家（タけ）に見（み）せることで二飜役（リャンハンヤク）として成立（せいりつ）する。

［三飜役］（サンファンヤク）

二盃口（リャンペイコー）〈ルール〉　「一盃口（イーペイコー）」が2組（くみ）そろったもの。



純全帯么（ジュンチャン）〈食（く）い下（さ）がり〉　全（すべ）ての組（く）み合（あ）わせに老頭牌（ロートーパイ）が含（ふく）まれるもの。



混一色（ホンイーソー）〈食（く）い下（さ）がり〉　字牌（ジハイ）と1種類（しゅるい）の数牌（スウパイ）で構成（こうせい）されたもの。



［六飜役］（リューファンヤク）

清一色（チンイーソー）〈食（く）い下（さ）がり〉　1種類（しゅるい）の数牌（スウパイ）で構成（こうせい）されたもの。



［満貫］（マンガン）

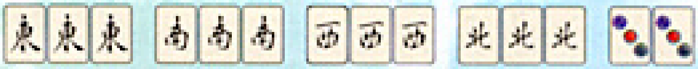
么九振切（ヤオチュウフリキリ）〈食（く）い下（さ）がり〉　捨牌（ステハイ）が全（すべ）て么九牌（ヤオチューパイ）でチー・ポン・明槓（ミンカン）されずに平局（ピンチュイ）したもの。

［役満］

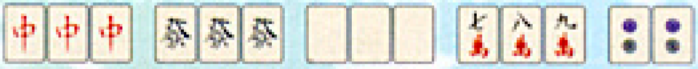
小四喜　四風牌が雀頭および刻子か槓子の４組で構成するもの。



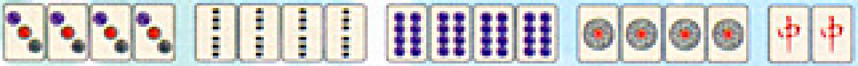
大四喜　四風牌が刻子か槓子の４組で構成するもの。



大三元　三元牌が刻子か槓子で３組そろったもの。



四槓子　明槓、暗槓の別なく、槓子が４組あるもの。



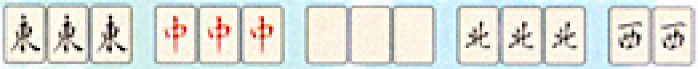
緑一色　緑発が雀頭か刻子または槓子となり索子牌の 2･3･4･6･8で構成されるもの。



清老頭　老頭牌のみで、雀頭および刻子か槓子の５組を構成するもの。



字一色　字牌のみで、雀頭および刻子か槓子の５組を構成するもの。



国士無双　么九牌が全 13 種類そろい、どれか１枚が雀頭となって和がるもの。



十三不塔　荘家の場合は配牌時、散家の場合は、チー・ポン・カンの無い第１ツモで、手牌が雀頭の対子以外すべて独立牌である時とします。

四暗刻（スーアンコー）　暗刻（アンコー）が４組（くみ）あるもの。



大車輪（ダイシャリン）　筒子（ピンズ）２～８を各（かく）２枚（まい）ずつそろえて成立（せいりつ）。

四連刻（スーレンコー）　数牌（スウパイ）の刻子（コーツ）４組（くみ）が数字（すうじ）つづきのもの。



九連宝澄（チューレンポートー）　一色牌（イーソーパイ）の1·1·1·2·3·4·5·6·7·8·9·9·9と一色牌（イーソーパイ）のどれか1枚（まい）で和（ア）がったもの。



天和（テンホー）　親（おや）の配牌（ハイパイ）１４枚（まい）でそのまま和（ア）がっているもの。

地和（チーホー）　子（こ）がカン・ポン・チー等（など）のない第（だい）１ツモで和（ア）がったもの。

人和（レンホー）　子（こ）がカン・ポン・チー等（など）のない第（だい）１巡目内（じゅんめない）でロン和（ア）がりしたもの。

八連荘（パーレンチャン）〈ルール〉　親（おや）の８回連続和了（かいれんぞくホーラ）の次（つぎ）の和（ア）がりは全（すべ）て役満（ヤクマン）となる。

数え役満（かぞえヤクマン）〈ルール〉　和了（ホーラ）した翻数（ファンすう）の合計（ごうけい）が１３翻以上（ファンいじょう）あった時（とき）に成立（せいりつ）する。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。

●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

● "PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、１時間ごとに約１５分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



Nichibutsu
日本物産株式会社

SLPS 01373